revista digital

Edição 14

ARKADE

www.arkade.com.br

REVIEW
KANE & LYNCH 2

PREVIEW
MARVEL VS. CAPCOM 3

ISSN 2175 - 121

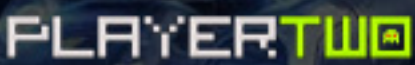
STARCRAFT 2
WINGS OF LIBERTY

E AINDA:

- PC: NEED FOR SPEED WORLD ONLINE
- PS3: KILLZONE 3
- WII: ARC RISE FANTASIA

CONHEÇA A HISTÓRIA DO IMPÉRIO DA APPLE

PARCEIROS



BAIXE A REVISTA ARKADE GRATUITAMENTE PELO SITE OFICIAL: WWW.ARKADE.COM.BR

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

Editorial

Editor Chefe:
Raphael Castro Cabrera

Equipe Editorial:
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

Design/Ilustração
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:
Fábio Torres

Colaboradores:
Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Yuri Al'Hanati
Loara Feix

Agradecimentos:
Pedro C. Vasconcelos
Luiz Fernando Meireles
Alexo Mello

ISSN 2175 - 4071

As diferenças do gamer hardcore para o casual

Muito se comenta atualmente sobre as divisões do público gamer. Em teoria, o público se divide basicamente em dois: os hardcore gamers, que são os "gamers de verdade", sempre ligados nas novidades, normalmente são jogadores de consoles de ponta e PC, em contraste com o público casual, que joga pouco e sem o objetivo de se tornar realmente bom no jogo. Mas como podemos diferenciar estes dois públicos? Há alguns anos atrás acreditava-se que esta divisão era feita pelo número de horas jogadas, mas uma mudança aconteceu: um gamer não mais se define pelo tempo que passa jogando mas sim pela complexidade do que se joga, ou seja, não se trata mais de "quanto" se joga, e sim de "o que" se joga. Enquanto um jogador hardcore joga títulos como Gears of War e Mass Effect, um jogador casual joga Wii Sports e Farmville. Isto significa que o número de horas não conta mais na equação e seria um erro definir um jogador que joga The Sims durante 6 horas por dia como um gamer hardcore, ou alguém que jogue WoW meia hora por dia um jogador casual. Como se esta situação já não fosse contra-intuitiva o suficiente, existem os jogos que podem ser hardcore e casuais ao mesmo tempo, tais como Guitar Hero e New Super Mario Bros. Esta divisão é fundamental, pois para entender o jogo em si e sua qualidade, é fundamental entender o público a quem ele é destinado.

Raphael Cabrera

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

ZERO ÁRVORES FORAM CORTADAS PARA A PUBLICAÇÃO DESTA REVISTA.
EMPRESA VERDE - RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.

SUMÁRIO

Cartas

Variedades

Personagem do mês
Dan Hibiki

Bitbox
O império da Apple

Reviews
Starcraft 2: Wings of Liberty
Need For Speed World
Arc Rise Fantasia
Kane & Lynch 2: Dog Days

Celular
Button Soccer

Clássicos
Michael Jackson's Moonwalker

Previews
Killzone
Marvel vs. Capcom 3

Geek Stuff

Networks

Consciência
Espécies ameaçadas de extinção

Arc Rise Fantasia

Need for Speed World

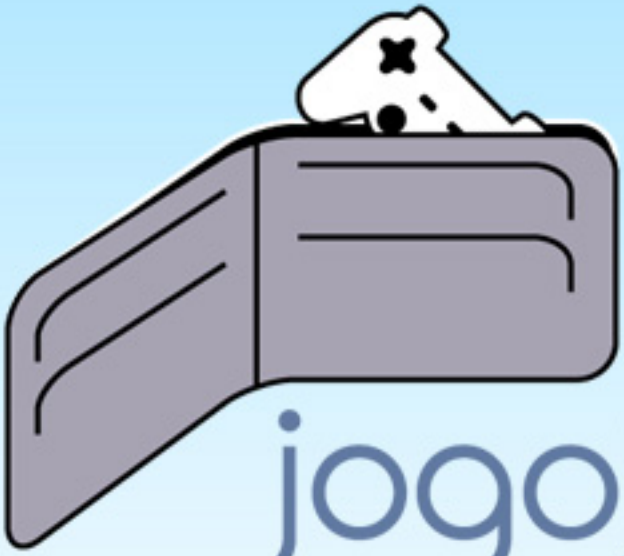
Kane & Lynch 2: Dog Days

Starcraft 2: Wings of Liberty

Killzone 3

Marvel vs. Capcom 3

A ARKADE APOIA O PROJETO



jogojusto

O projeto Jogo Justo visa diminuir a carga tributária imposta em cima de jogos, consoles e periféricos importados. O objetivo do projeto é que, com a diminuição da carga, o público brasileiro possa ter mais contato com os games e assim a cultura gamer no país possa crescer. Como consequência disto, o mercado nacional irá se desenvolver, além da possibilidade de mais produtoras se instalarem no Brasil, gerando, de forma gradativa, mais empregos e jogos para todos nós.

Saiba mais sobre o projeto clicando aqui:
WWW.JOGOJUSTO.COM.BR

CARTAS

ANÁLISES TÉCNICAS

Olá! Sou apaixonado por games desde meus 5 anos e jornalista por essência mas não por graduação (infelizmente). Gosto demais da revista de vocês, penso que vocês não devem nada para os grandes sites de games do Brasil e do exterior. Quero dar uma sugestão: gostaria muito que vocês fizessem análises técnicas sobre games e consoles. Eu, particularmente, tenho muita curiosidade em ler algo mais técnico sobre a performance de Hardware do Nintendo Wii. **Edson R.**

Arkade - Anotamos a sua sugestão, Edson. Fique de olho nas próximas edições da revista ou nos posts do blog Arkade. Só não garantimos analisar o Wii, pois nosso principal alvo para análise de hardware no momento é o Nintendo 3DS.

COMO ZERAR UM JOGO

Muito boa a revista não to perdendo um lançamento. Quando acaba da vontade de ler ainda mais, será que vocês podiam mostrar como zerar um jogo a cada edição da revista? Abraço. **Rafael B.**

Arkade - Sua sugestão é comum entre nossos outros leitores, Rafael. Em 2011 vamos reestruturar a revista e blog e talvez faremos algo do gênero.

REVISTAS ESPECIAIS

Passei para dar os parabéns pela bela revista que vocês criaram, ela é excelente, e o melhor de tudo é que podemos baixa-las para o PC e ler quando quiser. Eu so acho que ela tem um probleminha, ela é mensal, eu fiquei tão viciado na revista, que leio ela repetidas vezes. Gostaria de pedir que sempre que possivel para vocês lançarem revistas especiais para saciar a nossa vontade de ler as suas revistas. **Oliver S.**

Arkade - Nós já estamos estudando a possibilidade de fazer edições especiais para alguns grandes lançamentos, mas ainda não definimos quais. Faremos votações pelo Twitter quando chegar a hora. Portanto siga-nos e participe!

DESENVOLVEDORES INDIES

Eu faço jogos, e gostaria de saber, para quem eu tenho que mandar meus Press Releases? Estou desenvolvendo um jogo e gostaria muito de aparecer na revista de vocês. **Maurício G.**

Arkade - A Arkade apoia o mercado de games independentes. Para mandar material ou press releases, os desenvolvedores podem entrar em contato pelo nosso formulário no blog ou pelo email contato@arkade.com.br.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

CURIOSIDADE

Super Mario World para Super Nintendo levou mais de 29.000 horas para ser programado, o equivalente a quase 3 anos e meio sem parar. Mas todo o esforço valeu a pena, já que ele foi o game com maior número de vendas da geração 16-bits, vendendo em torno de 17 milhões de cópias.

EASTER EGGS

O Windows Live Messenger (o popular MSN) conta com vários emoticons escondidos. Comece uma conversa com qualquer pessoa e digite (xx). Não sabe o que é? Você verá um emoticon do primeiro Xbox na tela do seu MSN. Não funciona com (xxx).

JOGOS EM FLASH - NINJA OR NUN

Toda criança dos anos 90 certamente "leu" algum livro da série Onde Está Wally? A premissa era simples: em uma grande ilustração, repleta de pequenos detalhes, você devia encontrar Wally, um rapaz de óculos e blusa listrada. Agora, é possível matar as saudades desta brincadeira com Ninja or Nun 2, um game no qual você deve encontrar o ninja que está escondido no meio de freiras - sendo que a única diferença notável entre eles é a máscara do ninja. Sua pontuação é determinada com relação ao tempo levado para encontrar todos.

CULTURA - DESENVOLVIMENTO DE GAMES (LIVRO)

Se você está interessado em desenvolver um jogo - independente de plataforma ou complexidade - ou simplesmente tem curiosidade em saber como que se cria um jogo, uma das melhores publicações que existe atualmente sobre o assunto é o livro da americana Jeannie Novak: **Desenvolvimento de Games**. Com sua segunda edição totalmente traduzida para o português, o livro apresenta um resumo completo de como se dá o processo de criação do jogo, analisando desde a evolução dos games até o futuro deles.

O livro se inicia com um histórico bastante completo sobre a evolução do desenvolvimento dos games, desde Pong até jogos mais recentes do PS3, X360 e Wii. A obra ainda explica todos os conceitos relacionados ao processo todo, como desenvolvimento da narrativa, personagens, jogabilidade, design de níveis, recursos de interface e áudio. Outros elementos disponíveis no livro são como gerenciar as equipes de desenvolvimento, o papel e responsabilidades de cada um no processo de criação de um game, desde os primeiros esboços até a divulgação e o marketing. **Desenvolvimento de Games** ainda traz um estudo interessante sobre as novidades das plataformas atuais, como acessibilidade, gestão de comunidades de jogadores (tais como a PSN e a Xbox Live) e redes sociais online.

Apesar de voltado para desenvolvedores (e aspirantes de desenvolvedores) de games, **Desenvolvimento de Games** é uma obra muito interessante para todos que gostam de games e que têm interesse em conhecer como se criam obras-primas dos videogames e como pensam caras como Shigeru Miyamoto, Peter Molyneux, Will Wright e Hideo Kojima

COMPRE ESTE E OUTROS LIVROS NA:

Livrarias Curitiba

Dan Hibiki

Street Fighter é uma série dominada por lutadores do calibre de Ryu, Ken e Akuma, mas existe também dentre eles um que é tido como a piada do grupo. O nome dele é Dan Hibiki, o lutador de kimono rosa e força duvidosa.

Dan é filho de Go Hibiki, um dos principais rivais de Sagat. Go cegou o olho direito de Sagat, que, por vingança, bateu em Go até ele morrer. Dan, ao saber do fato, jurou treinar para vingar seu pai e matar Sagat. De início, ele tentou entrar para o Dojo de Gouken, mestre de Ryu e Ken e irmão de Akuma, mas, assim que Gouken soube de seus reais motivos, Dan foi expulso. Assim, ele passou a treinar por conta, mesclando o estilo de Gouken com muay thai, criando o que ele denominou de Saikyo-ryu, ou em português, "o estilo mais forte".

Dan é tido como um dos personagens mais cômicos de Street Fighter, pois seus movimentos e seus gritos de batalha são todos exagerados. O personagem também é uma paródia ambulante. Como a SNK se inspirou em Ryu para criar Ryo Sakazaki, personagem de Art of Fighting, a Capcom resolveu parodiar Robert Garcia na hora

de criar Dan Hibiki. A roupa alternativa de Dan, por sinal, é laranja, igual a de Ryo Sakazaki.

As semelhanças com outros personagens famosos, contudo, não é merecida. Dan é tido como o personagem mais fraco do elenco de Street Fighter, muito porque seu estilo Saikyo-ryu é o mais fraco do jogo (Sakura é uma espécie de discípula de Dan. Ela leva pouco tempo para dominar o estilo e, três dias após dominá-lo, ela resolve abandonar o Saikyo-ryu, de forma a humilhar Dan). Mesmo assim, Dan virou um dos favoritos dos fãs, mas selecioná-lo para lutar pode ser encarado como uma provocação. Portanto, muito cuidado na hora de selecionar o lutador de kimono rosa que solta "mini-hadoukens".

O IMPÉRIO DA APPLE

SAIBA COMO A EMPRESA CRIADA POR TRÊS AMIGOS EVITOU A FALÊNCIA E SE TORNOU A GIGANTE DOS ANOS 2000

MacBook, iPhone, iPad, iPod, iMac... Todos estes produtos hoje fazem parte da linha de frente de uma das empresas mais famosas do mundo: a Apple. Ela é conhecida por ser inovadora, sempre com produtos de vanguarda e de altíssima qualidade. No entanto, nem sempre as coisas foram o mar de rosas que são hoje em dia. Por isso, nós pesquisamos a história da Apple desde 1976, com o Apple I, até hoje, com o iPhone 4, lançamento mais recente da empresa.

Stephen Wozniak e Steve Jobs em 1975

1976 - O começo de tudo

Em 1º de Abril de 1976, os amigos Steven Paul Jobs, Stephen Gary Wozniak e Ronald Gerald Wayne fundaram em Cupertino, cidade da Califórnia, a empresa que, mais de 30 anos depois, se tornaria um dos expoentes da tecnologia moderna, com inúmeros aparelhos inovadores: a Apple Computers Incorporated. Seu primeiro produto foi o Apple I, um computador pessoal montado artesanalmente por Wozniak, apresentado no Homebrew Computer Club e vendido inicialmente pelo inusitado valor de US$666,66 (coincidência?) - o equivalente a 2.500 dólares hoje, com preço ajustado.

Foi no ano seguinte, no entanto, em que a empresa começou a tomar a forma que conhecemos. Em 1977, Ronald Wayne vendeu sua parte da empresa para Jobs e Wozniak por 800 dólares e o multimilionário Mike Markkula investiu 250 mil dólares para os dois aumentarem a companhia. O ano de 1977 também marcou o surgimento da maçã que até hoje é símbolo da Apple - ainda que na época ela era multicolorida. Três anos depois, em 1980, a Apple se tornou uma empresa pública, gerando mais dinheiro do que qualquer outra no processo desde a Ford em 1956. Neste trâmite todo, a Apple também estabeleceu outro recorde: foi a empresa que gerou o maior número de milionários ao lançar ações na bolsa: cerca de 300 pessoas viram sua conta bancária engordar significativamente.

Lisa, Macintosh e a saída de Jobs

Em 1982, a Apple estava quebrada e dividida entre dois grandes projetos: o Lisa e o Macintosh, este último gerenciado por Steve Jobs. Uma "guerra interna" começou entre o grupo do Lisa e o do Macintosh para ver qual dos dois seria lançado antes e salvaria a empresa da falência. O resultado disso tudo viria 3 anos depois, em 1985, com o fracasso de vendas do Lisa e desentendimentos entre os diretores da Apple e Jobs, o que levou o fundador a sair da empresa e iniciar um novo empreendimento, a NeXT Software. Para a diretoria da empresa, Jobs deveria ser limitado dentro da Apple, para evitar mais fracassos de vendas.

A partir daí, a Apple conseguiu se reestruturar parcialmente, iniciando com o sucesso da linha Macintosh - ironicamente, o último projeto de Jobs na empresa e tido como um fracasso enorme pelos diretores da Apple. No entanto, várias tentativas frustradas de se aventurar em outros mercados (tais como câmeras fotográficas, videogames, tocadores de CD, alto-falantes e aparelhos para televisores) marcaram a empresa durante a primeira metade da década de 90 - apesar do sucesso do PowerBook, o qual eventualmente estabeleceu o padrão dos notebooks e netbooks de hoje e deu origem aos famosos MacBooks em 2006.

1998 - Um marco na história da Apple

No ano de 1996, Steve Jobs volta para a Apple após a NeXT Software ser adquirida pela sua criação original. Dois anos após, Jobs assume o posto de presidente interino da Apple - o que coincide com o lançamento do produto divisor de águas da empresa: o iMac. Com design moderno e arrojado, ele deu início à linha de computadores mais rentável da empresa. Atualmente os iMacs estão já na sua sexta geração. Em 2001, a Apple lança outros dois produtos que redefiniriam a empresa, o iPod, tocador de MP3 que tornou a empresa famosa na cultura pop, e o Mac OSX, sistema operacional baseado no Unix.

Steve Jobs no lançamento do iPad

Já em 2005, a Apple anuncia uma parceria com a Intel, o que iniciaria uma revolução na linha de produtos da empresa. Surgem o MacBook, o MacBook Pro e o Mac Pro, computadores que ganham rapidamente o gosto do público. Dois anos depois, com a mudança de nome de Apple Computer Inc. para apenas Apple Inc., a empresa anuncia o iPhone - que hoje se encontra na sua 4ª geração e é um dos smartphones mais desejados do mundo. Por fim, neste ano a empresa cimenta seu status de definidora de tendências ao lançar o iPad, tablet-pc que alcançou enorme sucesso em pouco tempo, vendendo 3 milhões de unidades em 80 dias.

LINHA DO TEMPO DOS

1976 - Apple I

1984 - Mac 128k

2001 -

1983 - Apple Lisa

1998 - iMac G3

PRODUTOS DA APPLE

- iPod

2006 - MacBook

2010 - iPad

2004 - Mac Mini

2007 - iPhone

2010 - iPhone 4

Steve Jobs - o homem por trás da Apple

Se a Apple é tida hoje como uma empresa inovadora, muito se deve a Steven Paul Jobs, um californiano nascido em 1955 e que, curiosamente, fundou duas empresas admiradas em campos diferentes: a Apple na computação e a Pixar na animação gráfica.

Uma pessoa bastante exigente e um pouco excêntrica, Jobs é famoso por sempre querer o melhor de seus produtos e por sempre tentar colocar a Apple na frente em termos de tecnologia. Jeff Raskin, um ex-colega de Jobs na Apple, falecido em 2005, dizia que Jobs "seria um excelente rei da França", devido à personalidade persuasiva e imponente.

Algumas curiosidades sobre Jobs: em todas apresentações, ele usa a mesma roupa: uma blusa preta, calça jeans e tênis de corrida cinza - um traje que custa 458 dólares; ele tem quatro filhos, mas apenas um deles é e seu atual casamento; Steve Jobs é pesco-vegetariano, uma variação do vegetarianismo que permite o consumo de peixes e frutos do mar; Jobs já teve câncer no pâncreas e passou por um transplante de fígado; segundo a Forbes, ele é a 57ª pessoa mais poderosa do mundo.

A Maior Feira de Games da América do Sul está chegando

BGS
BRASIL GAME SHOW

de **20 a 21 de novembro** o Rio de Janeiro será a capital dos jogos eletrônicos,
venha conhecer os principais lançamentos programados para os próximos meses

Mais de 60 expositores

Campeonatos

Palestras

Concurso Gata Gamer

Venda Antecipada
meia por apenas*
R$15, até 15/09

Até 19/11 **R$20,**
Nos dias 20 e 21/11 **R$25,**

Doe 1Kg de Alimento não perecível para a Casa Ronal McDonald e pague meia entrada.
Compre o passaporte para os dois dias de evento e ganhe uma camisa personalizada

Valores de meia entrada para estudantes e usuários do cartão Metrô Rio.

20 e 21 de novembro
Centro de Convenções SulAmérica - RJ
(ao lado do Metrô Estácio)

www.brasilgameshow.com.br

Patrocinadores:

SONY make.believe

NE games DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES

SEVEN

PlayStation

EA

codemasters

BOA COMPRA

Parceiros:

multishow fm

EDITORA EUROPA

BEAT98

PlayStation

ingresso rápido 4003 1212

METRÔRIO

Apple e os games

Pippin, o console fracassado da Apple

A Apple, como já era de se esperar, sempre tentou participar do mercado dos videogames. Em 1995, a empresa, em parceria com a japonesa Bandai, lançou o Apple Pippin (ou Pipp!n), um Macintosh transformado em videogame. O sistema, no entanto, encontrou muitas dificuldades para vingar e, 18 jogos depois, deixou de ser produzido.

Real Racing rodando em um iPhone

Contudo, a empresa não desistiu e parece ter acertado a mão com o iPhone, iPod Touch e a App Store. Ambos gadgets funcionam com base em aplicativos que podem ser comprados e baixados pelo iTunes. Com isso, muitas empresas independentes começaram a desenvolver jogos para as plataformas, gerando muitos bons jogos, como Flight Control e Real Racing.

Flight Control, jogo para iPad e iPhone

Agora, o próximo passo para a Apple está no iPad e no GameCenter, aplicativo do iOS 4.0. O iPad se mostra uma plataforma muito interessante para games, pois traz a mesma jogabilidade do iPhone só que numa tela de 9,7 polegadas. Já o GameCenter, a resposta da Apple para a Xbox Live, é uma rede social de games com achievements e um perfil único para cada jogador. É por essas e outras que a empresa incita opiniões inflamadas como a de Satoru Iwata, presidente da Nintendo, que disse que "a Apple é o concorrente do futuro (nos games)".

O Greenpeace está de olho.
Colabore com o Greenpeace
e vamos juntos cuidar do planeta.

TEM GREENPEACE NO SEU DIA.

Enquanto você está de olho nas ondas,
o Greenpeace olha um pouco mais fundo.
Você sabia que 80% das espécies marinhas
exploradas pela atividade pesqueira encontram-se
sob algum tipo de risco?
O Greenpeace luta por áreas oceânicas protegidas
para que as espécies não desapareçam nem dos
mares e nem da sua mesa.

GREENPEACE
www.greenpeace.org.br

PC

JÁ ERA TEMPO!

STARCRAFT II É LANÇADO, SUPERA EXPECTATIVAS E MOSTRA QUE O MERCADO DE JOGOS PARA PC CONTINUA VIVO

Em 1998, a Blizzard Entertainment lançou o jogo que iria revolucionar os jogos de estratégia para sempre: StarCraft. O game colocava três raças distintas, Terranos, Protoss e Zergs numa disputa praticamente sem fim pelo controle do Setor Koprulu, localizado nos confins do universo. Agora, a Blizzard dá continuidade à história do jogo em StarCraft II: Wings of Liberty, desde já um dos melhores games do ano e o primeiro da empresa a ser lançado totalmente em português. Tal qual a empresa falou em 2007, ao anunciar o jogo: já era tempo!

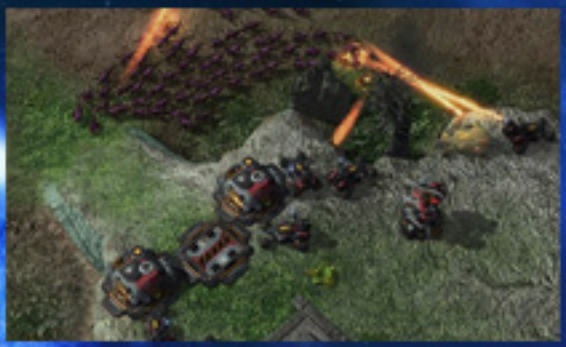
Quatro anos após os eventos de Brood War, Wings of Liberty traz a história contada pelo ponto de vista dos Terranos. O jogador acompanha Jim Raynor, agora um mercenário marginalizado pela Supremacia e líder do grupo chamado Saqueadores de Raynor. Com os Zergs inativos há um bom tempo, a Supremacia voltou a ser o grupo dominante em Koprulu, agora liderado por Arcturus Mengsk. Raynor então recebe uma oferta para trabalhar indiretamente com a Fundação Moebius. Caso ele colabore, a Fundação irá financiá-lo em sua luta contra Mengsk e a Supremacia.

STARCRAFT 2

Estratégia, 8 jogadores online

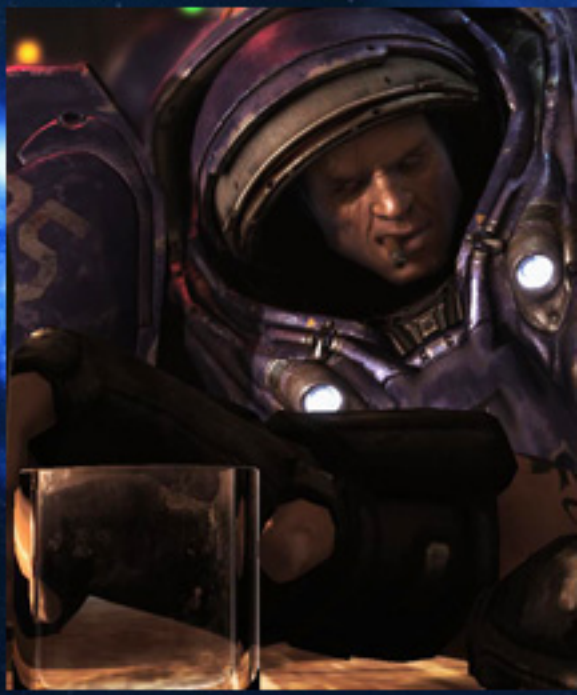
Caso você tenha estranhado o foco quase que exclusivo nos Terranos, explicamos: a Blizzard planejou SC2 para ser uma trilogia, de modo a poder dar a devida atenção para as campanhas de cada uma das raças. Wings of Liberty traz os Terranos, Heart of the Swarm (esperado para 2012) contará a história dos Zergs e Legacy of the Void, ainda sem previsão de lançamento, mostrará o lado dos Protoss. Algumas pessoas reclamarem que Wings of Liberty é apenas um terço de jogo, elas estão redondamente enganadas - o capricho que a Blizzard dedicou ao game mostra que este não é apenas um terço de jogo e sim um jogo inteiro, o primeiro de uma trilogia. É só pegarmos o número de missões: StarCraft 1 possuía 30 missões, divididas entre as três raças. Só em Wings of Liberty temos um total de 29 missões só dos Terranos - quase o triplo.

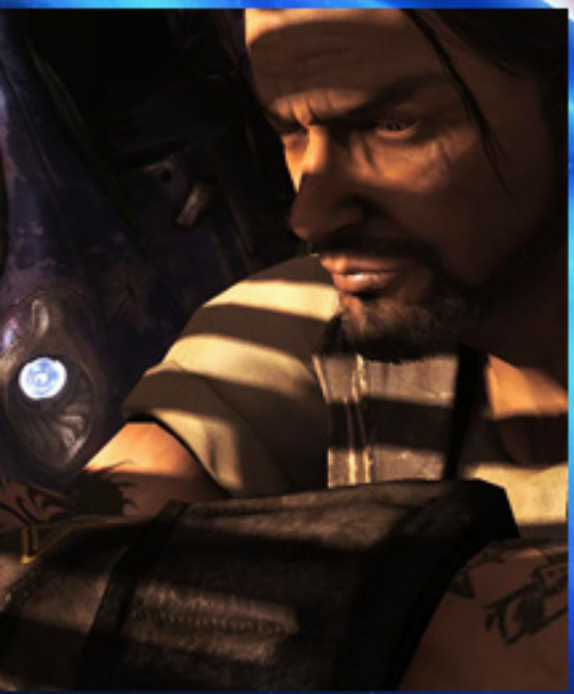
Tanto capricho é notado em vários aspectos do jogo. Para os brasileiros, isto se destaca principalmente no trabalho de localização e tradução para o nosso país. A Blizzard não poupou esforços para fazer com que o lançamento de SC2 no Brasil fosse algo memorável. O jogo veio inteiramente traduzido: do manual até às falas dentro do jogo. Até mesmo os noticiários presentes dentro do game foram traduzidos para o português. A tradução, por sinal, não foi literal. Gírias e expressões americanas foram traduzidas por expressões equivalentes no português brasileiro - o que causa uma estranheza, mas não deixa de ser um agrado a mais para os brasileiros.



StarCraft II
WINGS OF LIBERTY
Starcraft 2 - Vídeo Review
clique para assistir

Graficamente, StarCraft II está entre os melhores jogos de estratégia: suas cinemáticas são sensacionais, tão boas quanto animações da Disney/Pixar ou os efeitos especiais de filmes hollywoodianos. Dentro das partidas, também podemos notar a impressionante quantidade de detalhes presentes em cada um dos mapas. Em alguns cenários, por exemplo, é possível ver um bando de "pássaros alienígenas" voando enquanto você passa perto deles. Cada um dos mapas é algo vivo, um ecossistema com particularidades próprias. Até as unidades receberam um tratamento especial, ganhando novos visuais e habilidades.





O gameplay de StarCraft II recebeu apenas leves mudanças perto do que vimos em 1998. O processo de tradução atingiu até mesmo as hotkeys: ao invés de apertar B para construir um quartel (barrack, em inglês), você aperta Q. Isto pode gerar uma certa confusão em jogadores mais experientes, mas nada que com o tempo não acostume. A Blizzard ainda se focou em tornar o jogo mais acessível para novatos, mas sem fazer com que StarCraft II abandonasse suas raízes. Os Challenges, por exemplo, ensinam algumas coisas como macros, micros, funcionamento das hotkeys, as vantagens e desvantagens de cada unidade, etc. Mesmo assim, SC2 ainda é um game de estratégia em tempo real que necessita que você tome várias decisões em pouco tempo.

StarCraft II não tem somente um excelente modo singleplayer - seus vários modos multiplayer agradarão todo e qualquer tipo de jogador, desde aqueles que gostam de enfrentar outros jogadores até os que preferem jogar cooperando uns com os outros. Um dos modos é a Practice League, uma espécie de torneio onde você disputa 50 partidas contra usuários de nível parecido com o seu. Ao final destas partidas, você é designado a uma liga da divisão Bronze e vai enfrentando outros gamers e subindo de divisão. As batalhas neste modo variam desde 1x1 até 4x4. Você ainda pode disputar partidas cooperativas junto com outros jogadores, enfrentando a boa inteligência artificial do game.

O game também marca a estreia da Battle.Net 2.0, que traz várias novidades. Uma delas é o que a Blizzard chama de Cross-Game Chat, ou bate-papo entre jogos. Digamos que você esteja jogando uma partida de StarCraft e seu amigo esteja completando uma raid em World of Warcraft. Graças ao novo bate-papo da Battle.Net, vocês dois podem conversar sem minimizar o jogo ou precisar de outro programa. A Battle.Net, aliás, também é necessária para você poder jogar SC2: independente de estar conectado ou

não à internet, você precisa estar conectado no sistema para poder usufruir do jogo. A Bnet possui um modo offline também.

A nova Battle.Net também incentiva a criação de mods. Já é possível encontrar modificações de Tower Defense e até mesmo um mapa tido como o "Defense of the Ancients de SC2", o Storm of the Imperial Sanctum. Tantos mods (e com muitos outros que certamente virão por aí ainda) aumentam e muito o fator replay do game - além de manter o jogo novo por muito mais tempo.

StarCraft II: Wings of Liberty é, sem dúvidas, um dos candidatos a game do ano. Gráficos incríveis, história sensacional, gameplay estupendo e um multiplayer divertidíssimo compõem este jogo praticamente perfeito. Além disso, todo o trabalho de localização da Blizzard para trazer o jogo para o Brasil fez com que StarCraft II virasse um marco na história dos games no Brasil.

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

Nota Final: 98

PC

NEED FOR SPEED WORLD

MUNDO FALSO

APESAR DE SE DIZER UM MMO FREE-TO-PLAY, NFS WORLD TEM PRATICAMENTE NADA DE MMO, NEM DE FREE-TO-PLAY

Need for Speed é uma das franquias de games de corrida mais famosas, com vários jogos de qualidade (e outros também não muito bons). Agora, a Electronic Arts está levando os velozes carros da série para o mundo dos MMOs com Need for Speed World, game supostamente free-to-play desenvolvido em conjunto pela Black Box e EA Cingapura.

Porque "supostamente free-to-play"? Simples: você não precisa pagar para jogá-lo até o level 10. A partir daí, para poder continuar jogando é necessário comprar o chamado Starter Kit, que custa 20 dólares. Se é necessário pagar para poder aproveitar o jogo completamente (ainda que não seja uma quantia exorbitante), porque alegar que ele era free-to-play, Electronic Arts?

Mesmo assim, o game não desvia seu foco dos bons jogos de corrida recentes como NFS: Shift e Forza Motorsport 3. Ele conta com quatro modos diferentes de jogo: Exploration, que nada mais é do que explorar o mundo de NFSW; Sprint, no qual ganha quem chegar primeiro do ponto A ao ponto B; Circuit, que é a corrida mais tradicional, disputada em várias voltas em um circuito delimitado por muros "invisíveis"; e Pursuit, que é o bom e velho "polícia-e-ladrão", onde você precisa escapar dos policiais.

NEED FOR SPEED WORLD

Corrida, MMO

O modo Exploration é o mais fraco do jogo, já que você pode utilizar o mapa para se transportar automaticamente para cada corrida. Entre os modos competitivos (os quais dão dinheiro e reputação para o jogador), o modo Pursuit é o mais interessante, já que nele é onde as maiores quantidades de dinheiro e reputação são distribuídas. Para saber se você está perto de ser capturado, basta ver uma barra localizada na parte de baixo da tela. Quanto mais cheia, mais perto de ser pego você está. Quando você for "preso", você perderá uma quantia em dinheiro, mas ganhará um pouco de reputação.

NFSW, no entanto, é um jogo de corrida online fantasiado de MMO. A interação entre os jogadores é mínima, não existem modos cooperativos no qual se aliar a outros gamers é necessário e a exploração é facilmente burlada graças ao mapa do jogo. O máximo que se pode fazer é comparar estatísticas e convidar outros jogadores para corridas. O jogo também não conta com sistemas de micro-

transações ou transações entre jogadores. Só é possível comprar itens da loja dentro do jogo usando o dinheiro conquistado nas corridas.

Além disso, o game se torna bastante maçante após alguns níveis. No level 14, já são necessárias aproximadamente 20 vitórias para subir de nível. Se pensarmos que o jogo vai até 50 levels e o pequeno incentivo para continuar repetindo corridas e mais corridas, NFSW se torna tedioso com facilidade - mesmo para fãs de games de corrida.

A essência dos MMOs está em interagir com outros jogadores, formando clãs e participando de missões, instâncias ou seja lá qual for o gênero do jogo. Need for Speed World é um jogo que, apesar de se dizer um MMO, não conta com características de MMOs, já que traz limitadas opções de interatividade entre jogadores. Vale a pena testar o jogo até o level 10, mas pague os 20 dólares do Starter Kit por sua própria conta e risco.

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★☆☆
Diversão	★★☆☆☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: 67

REVIEW

Wii

RPG, 1 jogador

UM TÍPICO RPG JAPONÊS

MANTENDO AS CARACTERÍSTICAS CONHECIDAS DE J-RPGS, ARC RISE FANTASIA FAZ MUITO POUCO PARA INOVAR

Depois de muitos Final Fantasies e Dragon Quests, nós já sabemos o que esperar de um RPG japonês: protagonistas andróginos, vilões megalomaníacos e uma situação apocalíptica. Arc Rise Fantasia, novo RPG da Image Epoch para o Wii, não desvia da norma - mas também pouco se esforça para se destacar dela.

Arc Rise Fantasia coloca o jogador no mundo de Fulheim, um lugar repleto de magia e que está a beira do colapso devido a uma força maligna muito poderosa. Agora, cabe ao mercenário L'Arc Bright Lagoon (belo nome, hein?) liderar um grupo de heróis para salvar o mundo de Fulheim. Se você acha que já viu algo parecido antes, não estranhe: esta é a fórmula básica de 9 em cada 10 RPGs orientais.

Fantasia traz todos os elementos que os gamers gostam (ou odeiam) nos J-RPGs: lerdos e extensos diálogos, combate por turnos, dublagens de qualidade duvidosa, evoluir os personagens de nível, encontros estranhos, monstros mais estranhos ainda e por aí vai. Uma boa novidade neste game é o sistema de Action Points,

que permite que apenas um ou dois de seus personagens ataquem com mais frequência. Desta forma, você pode deixar com que seu guerreiro mais forte ataque várias vezes e o "curandeiro" só atue quando for necessário.

Este sistema funciona muito bem até você chegar nas lutas contra chefões. Em cada luta contra um boss, você tem que enfrentar hordas de inimigos de forças desiguais. Além disso, o jogo não oferece a oportunidade de salvar o seu progresso antes de cada batalha final. Ou seja, se você perder a luta, prepare-se para repetir um bom pedaço do jogo antes de voltar a enfrentar o dito chefão.

Um ponto positivo do jogo é a trilha sonora, brilhantemente executada e produzida por Yasunori Mistsuda, de Xenogears e Chrono Trigger. Cada música se encaixa perfeitamente em cada trecho do jogo. O problema é que tanto cuidado não foi levado para as dublagens. Todos os atores parecem que forçaram demais as vozes de seus personagens, deixando tudo muito falso e até mesmo um pouco brega. Graficamente, Arc Rise Fantasia parece um jogo muito datado. Seus gráficos parecem ser bastante antigos perto de outros jogos - até mesmo jogos do Wii.

Em suma, Arc Rise Fantasia é um apanhadão de todas as características dos RPGs japoneses, mas, ao contrário de games recentes como Final Fantasy XIII

ARC RISE FANTASIA

e Dragon Quest: Sentinels of the Starry Skies, faz pouco para inovar e trazer um fôlego novo ao gênero. Jogue Arc Rise Fantasia apenas se você for fã de J-RPGs. Se este for o seu caso, você estará frente a frente com um dos jogos mais tradicionais e fiéis ao seu gênero que existem.

Avaliação

Gráficos	★★½☆☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★½☆
Audio	★★★☆☆

Nota Final: 65

PS3, X360

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

伏天

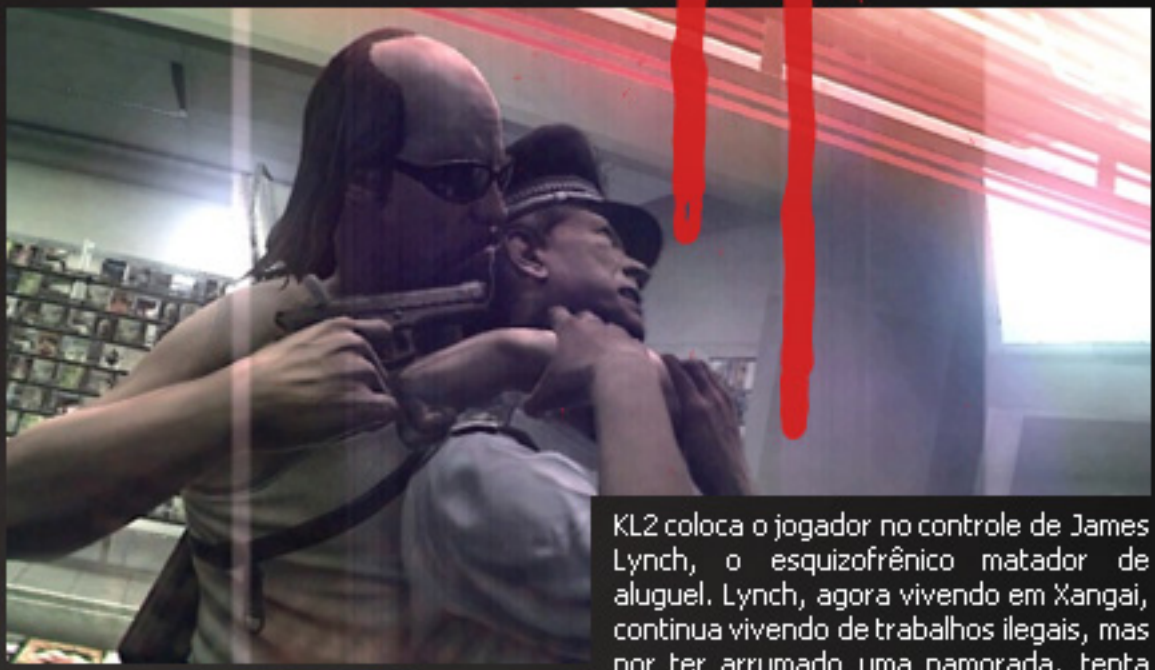
MAIS UM TPS

APESAR DE TER BOAS IDÉIAS, FALHAS NO DESIGN E GAMEPLAY FAZEM DE KANE & LYNCH 2 UM JOGO DECEPCIONANTE.

Kane & Lynch: Dead Men foi um jogo que obteve uma resposta mediana do público e da crítica em 2007 apesar de ter um enredo interessante. Mesmo assim, a desenvolvedora IO Interactive e a publicadora SquareEnix foram em frente com a série, deram luz verde para uma sequência e lançaram Kane & Lynch 2: Dog Days, um game que traz algumas ideias inovadoras intercaladas com uma história fraca e um péssimo gameplay.

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Ação, 8 jogadores online



KL2 coloca o jogador no controle de James Lynch, o esquizofrênico matador de aluguel. Lynch, agora vivendo em Xangai, continua vivendo de trabalhos ilegais, mas por ter arrumado uma namorada, tenta manter uma vida mais calma, sem muitas confusões. No entanto, surge a oportunidade de um trabalho que o deixará rico e, como já era de se esperar, Lynch chama Kane para ajudá-lo. Não demora muito e algo dá errado, fazendo com que a dupla seja perseguida por um dos homens mais poderosos e violentos da cidade.

KL2 é um game repleto de boas ideias. Uma delas é o sistema de câmera, que lembra a de vídeos do Youtube - ou seja, como se fosse filmado por uma câmera amadora. No entanto, após um certo tempo é fácil ficar enjoado ou pelo menos com a vista cansada devido à movimentação frenética da câmera e os constantes flares causados pelas luzes neon espalhas pelo jogo.

Apesar disso, KL2 possui um multiplayer interessante. O principal modo é o Fragile Alliance, onde os jogadores se "unem" para executar um golpe e sair em 4 minutos com a maior quantia de dinheiro. No entanto, a união é frágil porque os jogadores podem trair e atacar uns aos outros para sair com uma quantia maior. Os outros modos seguem o mesmo estilo: Undercover Cop coloca um jogador como policial infiltrado entre os criminosos e Cops & Robbers coloca metade dos jogadores como policiais para impedir o crime. Caso você não encontre muita gente para jogar junto, existe o Arcade Mode, que substitui os outros jogadores por bots.

No entanto, tudo isto acaba sendo obscurecido pelo gameplay ruim do jogo. O sistema de cobertura não funciona, pois os NPCs podem acertar você independente do que esteja te defendendo. Alguns inimigos até mesmo ignoram a cobertura e simplesmente vão até onde você está e te metralham sem dó nem piedade. Outra coisa: você pode acertar sua mira estando totalmente escondido - mas assim que você for atirar, a sua mira irá se deslocar para o lado, fazendo com que você erre o tiro e, de brinde, tome algumas balas na cabeça e braço.

Além disso, sempre que Lynch leva muitos tiros, ele cai, mas se levanta logo após - uma inovação que só complica e enche o saco do jogador durante o andamento do game. Como se não bastasse tudo isto, os inimigos ainda aguentam levar mais tiros

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

que você. Às vezes, são necessários dois ou três tiros na cabeça dos inimigos para eles morrerem. Não, você não leu errado - às vezes são necessários três headshots para matar o inimigo.

A "sorte" do jogador é que todo o modo single-player de Kane & Lynch 2: Dog Days termina em apenas cinco horas, relativamente pouco para um jogo vendido em retail. Num todo, KL2: Dog Days é um game confuso, que tinha boas intenções mas que só teve sucesso ao fazer com que o primeiro Kane & Lynch pareça melhor do que ele realmente é.

Avaliação

Gráficos	★★★½☆
Gameplay	★★☆☆☆
Diversão	★★½☆☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: 60

THE MOST ANTICIPA

No dia 14 de setembro, Bungie e Microsoft colocarão à venda
era Bungie na série mais famosa do console (pelo menos nos p
executivo de Halo Reach, tem a dizer sobre o maior lançamen

"Nós definitivamente quebramos todas as barreiras e fizemos o jogo mais completo que a Bungie já produziu. É facilmente o game mais ambicioso da empresa".

"Nós queríamos impressionar e fizemos coisas como a batalha no espaço, que nunca havíamos feito, e isso é apenas um dos grandes acontecimentos que fazem parte do game".

"A campanha irá surpreender até mesm
jogaram todos os outros games da série".

"Nos inspiramos em
mistério, do tom da
ambientes abertos"

ATED GAME OF 2010

a o mais esperado game do Xbox 360, que marcará o fim da próximos anos). A seguir, trechos do que Joseph Tung, diretor nto da empresa.

no aqueles que já

n Halo: Combat Evolved na questão do a narrativa, da exploração, dos grandes .

"Reach é o resultado de 10 anos de trabalho intenso no universo Halo".

"Em Reach você será apresentado ao Noble Team. Master Chief não estará presente dessa vez. Nós queríamos uma história diferente, um grupo de Spartans diferentes. E sim, nós conseguimos. A história é muito mais sombria".

HALO REACH

OS MELHORES GAMES VOCÊ ENCONTRA NA

THE GAME SHOP

TGS the game shop

www.thegameshop.com.br

Button Soccer

Todo brasileiro que se preze já jogou ou pelo menos conhece o futebol de botão. Agora, graças aos brasileiros da Mobits, o iPhone recebeu o Button Soccer, uma versão para o smartphone do popular jogo, que traz as 32 seleções que participaram da Copa do Mundo de 2010.

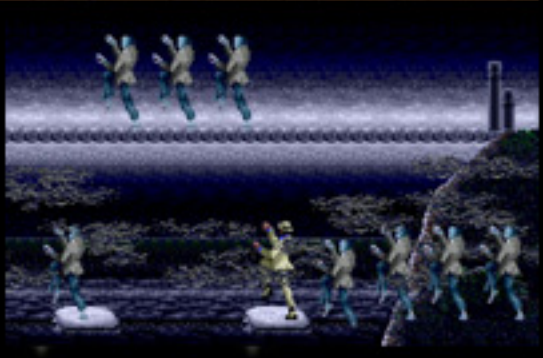
Se você jogou futebol de botão alguma vez na vida, sabe como jogar Button Soccer. Você dá pequenos toques no botão e ele se mexe. Errou a bola e acertou o adversário? Falta. Movimentou o botão e não encostou na bola? A posse vai pro adversário. Em termos de fidelidade com o jogo original, Button Soccer não desaponta e agrada qualquer um. O game ainda traz algumas facilidades que só o iPhone possibilitaria, como aproximar o campo e as peças aumentarem na hora de realizar o movimento.

São três modos de jogo: amistoso, liga e torneio. No amistoso, você joga uma partida isolada, escolhendo ambas seleções. Na liga, o jogador disputa um campeonato de 31 partidas, uma contra cada uma das outras seleções. Já o modo torneio é igual à Copa do Mundo, com fase de grupos e mata-mata. O único porém é que, para habilitar o torneio, você precisa pagar 99 centavos a mais.

Com um preço bastante acessível (1,99 dólar), Button Soccer é um jogo bastante viciante disponível na App Store. Mesmo que você não seja fã de futebol, muito menos de futebol de botão, vale a pena experimentar o jogo, uma das provas que existe grande talento disponível no Brasil para jogos de videogame, nem que sejam para celulares ou smartphones.

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

Um carro voando pelo céu e sua silhueta se transformando em uma figura esguia de terno e chapéu branco, que entra em uma boate girando e pulando enquanto joga uma moeda na jukebox. Então as luzes se acendem e entra a música Smooth Criminal. Assim nos é apresentado Michael Jackson em sua versão pixelizada no jogo Michael Jackson's Moonwalker, lançado pela Sega em 1990. Baseado no filme homônimo de 1988, o jogo tem como protagonista o astro pop mais controverso de todos os tempos em sua aventura implacável para resgatar criancinhas raptadas pelo maléfico Mr. Big. Aliás, criancinhas, em Moonwalker, estão por toda a parte para delírio de Jackson: dentro de portas e janelas, porta malas de carros, túmulos de cemitério, enfim, um festival infantil de garotinhas carregando ursinhos que gritam alegremente "Michael!" quando são resgatas e picam a mula com uma espécie de foguete nos pés. Estranhamente Michael recupera suas forças depois de resgatar uma criança...bom, deixa pra lá.



A jogabilidade é fácil. O jeito de andar de Michael Jackson no jogo se assemelha ao seu passo Moonwalker e ele aniquila seus inimigos com uma espécie de glitter que sai de suas mãos e pés quando ele chuta ou soca o ar, também de sua maneira estilizada. Tudo que Michael faz no jogo é referente a sua música e sua dança. Ele ainda possui um golpe especial que tira sua energia, que consiste em rodar e tacar o chapéu como um bumerangue, além do ataque em que Michael hipnotiza os inimigos a acompanharem em sua dança e caírem mortos no chão ao final da música. A trilha sonora muda conforme o jogador avança no jogo. Cada fase é dividida em 3 partes e durante cada fase uma música diferente do astro acompanha o jogador. Smooth Criminal, Beat It, Another Part of Me, Billy Jean e Bad são as músicas disponíveis para a versão caseira do jogo, que também fez considerável sucesso nos arcades da época.

A Sega previa uma sequência para o jogo devido ao seu enorme sucesso de vendas, mas após os escândalos envolvendo o astro, a proposta foi suspensa. Embora hoje o jogo pareça bizarro e sutilmente satírico em relação ao que se conhece sobre a vida de Michael Jackson, à época de seu lançamento era uma homenagem das mais representativas, com a aprovação do próprio cantor, que desfrutava do auge de sua carreira com os sucessos supracitados. O jogo hoje em dia ganhou o status de cult e é motivo de piadas de mau gosto por internautas e designers de jogos em flash.

PS3

KILLZON

HELGHAN EM 3D

CARRO-CHEFE DA SONY PARA O 3D, KILLZONE 3 PROMETE MUITO - INCLUSIVE DUBLAGEM E LEGENDAS EM PORTUGUÊS

Killzone é uma das poucas séries que teve um salto de qualidade entre o primeiro jogo (lançado para PS2) e o segundo. E no que depender da Guerrilla Games, Killzone 3 será mais um salto de qualidade na série - e um salto de dimensão também, pois será o carro chefe do PlayStation 3 com a tecnologia 3D, além de ser compatível com o PS Move.

KZ3 é sequência direta do segundo jogo. Sev, Rico e o restante das forças da ISA estão em Helghan, cujo Império se encontra em uma grande crise já que seu ditator, Scolar Visari, foi morto. Diversas facções estão lutando pelo controle de Helghan e cabe a Sev e Rico saírem de lá vivos sozinhos, pois não contam com reforços. A história de KZ3 promete ser um pouco mais leve em relação a KZ2 (uma das principais críticas era o tom excessivamente sombrio do game), mas nada que vá descaracterizar a série.

Segundo a Guerrilla Games, todo o desenvolvimento do jogo (iniciado logo após o lançamento de Killzone 2) foi feito com foco no 3D. Na demonstração feita na E3 deste ano, todos os presentes receberam óculos 3D e puderam ver a quantas anda o projeto. A opinião geral de quem esteve presente no evento é que o negócio é pra valer e como já sabemos, a Sony está apostando suas fichas nesta tecnologia.

Ao invés de apenas pegar a jogabilidade de sucesso de seu antecessor, Killzone 3 trará algumas novidades bem-vindas.

Lançamento: 02/2010

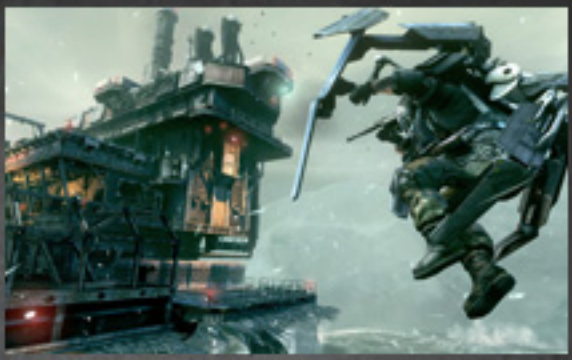
NE 3

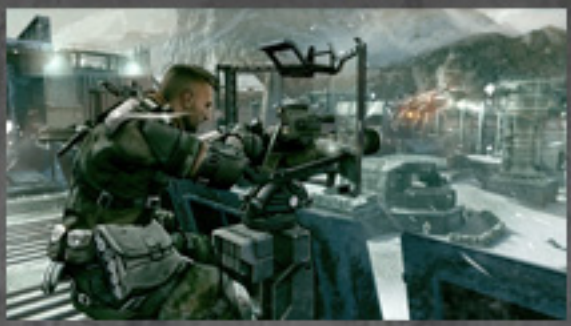
Uma delas é a presença de jetpacks similares a asas, que permitirão a Sev, Rico e os inimigos voarem por curtos espaços de tempo. Além disso, a Guerrilla Games inseriu o que ela chama de "mortes cinemáticas". Por exemplo, se um tiro acertar o jetpack em determinado ponto, o inimigo perderá o controle dele até acabar batendo em um prédio, no chão ou até mesmo explodindo no ar! Se bem trabalhado, este é um ponto que pode agradar muitos jogadores.

Graficamente, o jogo já se mostra muito bonito. Pelo o que já foi mostrado pela Guerrilla Games, KZ3 não será apenas "cinza e amarelo" como KZ2. A empresa parece ter aberto a palheta de cores, utilizando visuais um pouco mais coloridos, mas sem perder a essência. A primeira fase revelada, chamada Frozen Shores, também traz gráficos de neve muito bem feitos - uma novidade bem vinda para o visual da série Killzone.

Mesmo que ainda em desenvolvimento, Killzone 3 já se mostra um dos games mais bonitos e bem feitos do PlayStation 3, o que, aliado ao fato dele ser o principal game a ter a tecnologia 3D, já aumenta a expectativa para o jogo. Para os brasileiros, Killzone ainda trará um "agrado": o jogo será localizado para o Brasil, recebendo dublagem, legendas, menus e manual em português brasileiro. Killzone 3 sairá em fevereiro de 2011.

KILLZONE 3





Expectativa

Alta

PS3, X360

MARVEL® VS. CAPCOM 3

Fate of Two Worlds

O FIM DA ESPERA

UMA DÉCADA APÓS SEU ÚLTIMO JOGO, OS PERSONAGENS DE MARVEL E CAPCOM SE ENFRENTAM NOVAMENTE

Depois de 10 anos de espera, finalmente o mundo dos games receberá a aguardada sequência Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds, novo game que colocará os lutadores da japonesa Capcom contra os personagens de HQs da americana Marvel.

O jogo promete ser bastante diferente do que vimos uma década atrás em Marvel vs Capcom 2. Ao invés do esquema de 4 botões (chute fraco, soco fraco, chute forte, soco forte), Marvel vs Capcom 3 terá um sistema simplificado de 3 botões - respectivos a golpes fracos, médios e fortes - e um botão chamado Exchange, que pode arremessar um inimigo para o ar, trocar de personagens durante um combo ou então jogar um oponente ao chão. Apesar destas mudanças nos controles, o game mantém a tradição dos especiais, com Hyper Combos e Team Combos sendo os ataques mais poderosos.

MARVEL VS. CAPCOM 3

Lançamento: 2011

PREVIEW

A história de MvC3 ainda não foi revelada, mas acredita-se que Dormammu, demônio criado por Stan Lee e Steve Ditko e principal inimigo do Doutor Estranho, seja o grande chefão do jogo. O porém é que, se conhecemos a série Marvel vs. Capcom, história não é o forte deles. No entanto, cada personagem deve ter um final próprio, condizente com a história do jogo - algo que certamente agradará os fãs.

Entre os personagens da Capcom já confirmados estão Ryu e Chun-Li, de Street Fighter, Morrigan e Felicia, de Darkstalkers, Dante e Trish, de Devil May Cry, Chris Redfield, de Resident Evil, Amaterasu, de Okami, e Viewtiful Joe. Já os heróis e vilões da Marvel que têm presença confirmada são: Wolverine, Iron Man, Hulk, Thor, Doutor Destino, Super Skrull (inimigo do Quarteto Fantástico que tem todos os poderes do Quarteto), Deadpool, Capitão América e Dormammu, inimigo do Dr. Estranho. O elenco de lutadores ainda deve ganhar alguns nomes consagrados, como Homem-Aranha e Mega Man. Gostaríamos muito de ver também Nemesis e Gavião Arqueiro nesta lista, mas é altamente improvavel.

Graficamente, Marvel vs Capcom 3 já parece ser um dos jogos de luta mais bonitos e coloridos dos últimos tempos. Cada especial já mostrado é um festival de luzes e cores brilhantes na tela, seguindo a tendência de outros games de luta modernos, como BlazBlue e Tatsunoko vs. Capcom. Os personagens, apesar de serem modelados em 3D, são limitados a

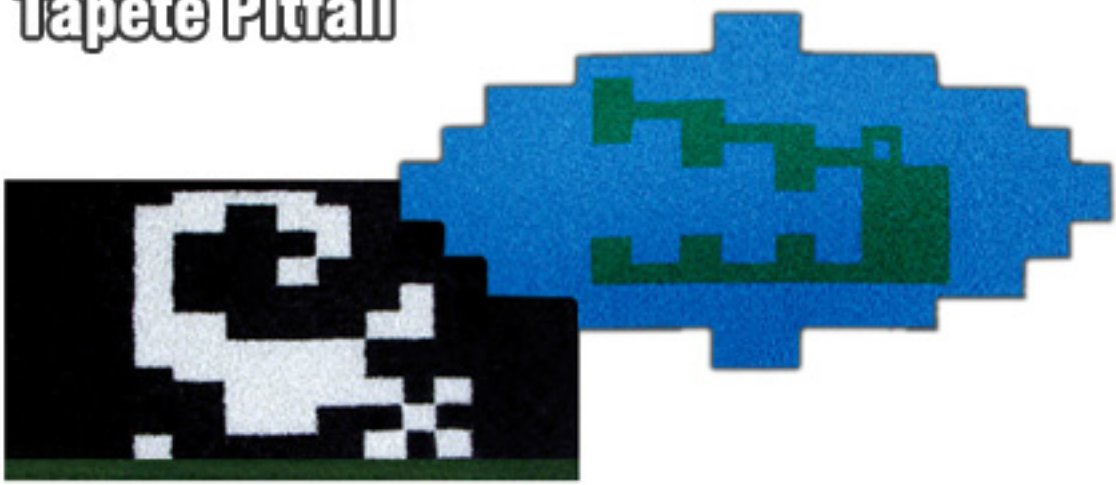
movimentos em 2D - similar ao famoso 2.5D de Street Fighter IV.

Já era hora das empresas lançarem um novo jogo e Marvel vs. Capcom 3 parece já estar correspondendo com as expectativas dos fãs. O problema será segurar a ansiedade até o final do 1º semestre de 2011, que é quando o game será lançado para PlayStation 3 e Xbox 360.

Expectativa

Alta

Tapete Pitfall



Nada como recepcionar seus amigos em casa e fazê-los tomar um pequeno susto, não? Pois estes tapetes inspirados nos crocodilos e escorpiões de Pitfall certamente farão suas visitas darem pulos de alegria (ou não) ao entratrem na sua casa.

Preço: US$ 49.99
Onde encontrar: meninos.us

Sabonete líquido de sangue

Libere o vampiro dentro de você com este sabonete líquido que vem num formato de tratamento intravenoso. Não se preocupe em ficar cheirando a sangue, no entanto - o sabonete tem cheio de cereja.

Preço: € 6.99
Onde encontrar: play.com

DIVULGUE SEUS PRODUTOS AQUI: CONTATO@ARKADE.COM.BR

Caneca de lixo tóxico

Encha esta caneca com café e ninguém tocará na sua bebida. Todos vão pensar que você está bebendo algo tóxico e nocivo enquanto você desfruta um bom cappuccino.

Preço: US$ 9.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Bola anti-stress do Pac-Man

Se você está estressado por não conseguir passar por determinada fase em um jogo, aproveite para desestressar usando esta simpática bolinha inspirada em Pac-Man. Recomendado também para entusiastas e colecionadores retrô.

Preço: € 4.99
Onde encontrar: perpetualkid.com

Porta-retratos Photoshop

Todo mundo já fez aquela brincadeira depois de tirar uma foto de jogá-la no Photoshop para fazer uns ajustes. Agora você pode fazer isso na vida real com este porta-retratos inspirado no programa da Adobe. Só não esqueça de salvar o arquivo depois!

Preço: US$ 19.00
Onde encontrar: meninos.us

DEATHSPANK
LIVE, PSN

O que esperar de um jogo de um dos criadores de Monkey Island que traz elementos de Diablo? Apenas coisas boas, claro. E é isso que DeathSpank traz. O jogo acompanha a história de DeathSpank, um cavaleiro que acredita piamente que é um herói e por isso realiza vários feitos heroicos. Basicamente um jogo de hack'n'slash, DeathSpank traz várias missões e sidequests, o que leva o tempo de gameplay para mais ou menos 8 horas. Você pode equipar quatro armas nos botões principais do jeito que bem entender. O grande destaque do jogo, no entanto, é o humor - tal qual Monkey Island, DeathSpank tem altas doses de piadas espalhadas por todo o jogo. Além disso, o visual do game é muito bom, um dos melhores que você pode encontrar na Live e na PSN. DeathSpank custa em ambas redes 15 dólares.

LOSTWINDS 2
WIIWARE

Sequência de um dos primeiros jogos lançados para WiiWare, LostWinds: Winter of the Melodias traz de volta como protagonista o menino Toku, que, novamente acompanhado pelo espírito do vento Enril, tem que solucionar o misterioso desaparecimento de sua mãe e a única pista que ele tem é uma página solta do diário dela. O jogo todo é composto por puzzles que necessitam do vento para serem resolvidos e constantemente você é apresentado a novas habilidades. Uma das mais interessantes é poder mudar o clima do jogo do inverno para o verão (e vice-versa), gerando inúmeras alternativas para solucionar alguns puzzles. O único problema do jogo é sua curta duração: apenas cinco horas de gameplay. LostWinds: Winter of the Melodias pode ser adquirido na WiiWare por 1000 Wii Points ou 10 dólares.

LIMBO
LIVE

Limbo começa com um menino perdido em uma sombria floresta. Ele não sabe como foi parar lá, porque está lá nem o que ele tem que fazer. Por isso, ele começa a explorar o local – e logo descobre a sua "missão": escapar dali vivo. O game é repleto de armadilhas e puzzles que contam com um único objetivo – matar o personagem principal. Limbo não é um game que irá te surpreender por ter gráficos hiper-realistas ou uma trilha sonora avassaladora, mas o visual simples, todo em preto, branco e tons de cinza, e a quase não-existência de uma trilha sonora (o jogo todo é praticamente jogado em silêncio, com apenas sons ambientes) garantem ao jogo um aspecto bastante ameaçador, como se a cada passo o corajoso menino fosse sofrer algum mal irreparável. O game custa 1200 MS Points ou 15 dólares.

JOE DANGER
PSN

Seguindo a linha de sucessos como Excitebike e Trials HD chega Joe Danger, um game de manobras exclusivo para a PlayStation Network. Joe é um piloto que sofreu uma grande lesão e agora está pronto para retornar para as pistas. Por isso, cabe a você ajudá-lo a recuperar o tempo perdido e a forma. A grande diferença de Joe Danger para outros games similares é que você não tem como objetivo apenas passar a linha de chegada primeiro. As fases são modeladas para que você tenha que explorá-las, seja em busca de algum objetivo secundário ou por pura diversão. O game ainda conta com multiplayer de tela dividida e com um criador e editor de fases no melhor estilo Excitebike, fatores que aumentam bastante o fator replay do jogo. Joe Danger pode ser adquirido por 15 dólares na PSN.

ESPÉCIES AMEAÇADAS DE EXTINÇÃO

Uma espécie ameaçada é um grupo de animais cujas populações estão decrescendo a ponto de colocá-la em risco de extinção. Muitos países têm leis específicas que protegem estas espécies, proibindo a caça delas e protegendo seus habitats. Estas leis, no entanto, têm se mostrado insuficientes para evitar que um número crescente de espécies deixe de existir, sem que se tenha notícia deste fato.

A UICN (União Internacional para a Conservação da Natureza e dos Recursos Naturais) mantém uma Lista Vermelha, que separa as espécies de acordo com seu risco de extinção - variando de Extinta até Segura. O número exato de espécies ameaçadas é incerto, mas a lista possui animais como o urso polar, o leopardo, a baleia azul, o peixe boi, a arara vermelha, a tartaruga-marinha, o tubarão branco, etc. Segundo a UICN, a classe de animais que mais corre risco de extinção é a dos anfíbios, onde muitas das suas espécies estão ameaçadas de extinção.

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Greenpeace - www.greenpeace.org.br

Livrarias Curitiba - www.livrariascuritiba.com.br

The Game Shop - www.thegameshop.com.br

Jogo Justo - www.jogojusto.com.br

Locaweb - www.locaweb.com.br

Pixel 3 - www.pixel3.com.br

PRODUZIDO POR

Pixel3
EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura